DRAGONFLY MOTEL

un jeu-mirage

par
thomas
munier

« Cette blessure, d'où je viens »
Léo Ferré

Dédié à Stéphane Bagnier

pour son interprétation de Jamal

pompiste sur l'Autoroute des Larmes

Ceci est une 2ème édition
La première version est parue en format numérique en juin 2015
à l'occasion du concours de création de jeu Game Chef.

Test :
Fabulo, Julien Pouard

Correction :
Stéphane Bagnier, Colin Niaudet, Orlov, Bérénice Paquier, Fabrice Pouillot

Merci à Khelren pour ses conseils sur l'accessibilité

Bibliographie :
https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/

Ressources :

+ Comptes-rendus de partie
+ Playlist en écoute libre (une trentaine d'albums)
+ Accès vers l'album de lutherie électronique
Dark : séjour au Dragonfly Motel par Weydo
+ Tout est sur http://outsider.rolepod.net/catalogue/dragonfly-motel/

RÈGLES, version PLUMES

+ Tu vas jouer des tranches de vie oniriques. Point de départ : le Motel Dragonfly. Tu y incarneras un personnage, voyageur imprudent perdu dans un piège surréaliste.
+ Cette version *Plumes* est dédiée à un jeu rapide, intense et accessible.

+ Trouve au moins une autre personne pour jouer avec toi.
+ **Les règles sont identiques pour chaque personne**. Lisez-les ensemble.

+ Pour la **playlist** commune, choisis des musiques planantes, bizarres et fragiles.
+ Installe-toi dans un endroit confortable, où tu pourrais t'endormir.
+ Si tu veux, tu peux te mettre d'accord avec les autres sur une esquisse de **décor**, d'**intrigue** ou d'**ambiance** avant de commencer.
+ Déchire une feuille pour obtenir des bouts de papier.
+ **Prépare-toi six papiers. Écris** un mot par papier : *Blessure*, *Attache*, *Beauté*, *Motivation*, *Question*, et *Destin.* **Complète** avec ce que le mot t'inspire. Exemple : *Motivation : trouver la clef de la sortie.*
+ **Mélangez tous vos papiers face cachée.** Tire-s-en un six au hasard. Tu peux avoir des doubles, deux papiers *Blessure* par exemple. Ou avoir récupéré certains de tes propres papiers. C'est normal.

+ Fabrique aussi quelques papiers vierges pour communiquer durant le jeu.

+ **Observez une minute de silence.**
+ Pendant cette minute, inspire-toi des papiers que tu as piochés, imagine un personnage, qui sera rien qu'à toi, un être humain, auquel tu pourrais t'attacher. Imagine aussi des décors, des figurants. Immerge-toi dans ta vision du Motel Dragonfly.
+ À la fin de la minute, on lance la musique et le jeu commence.
+ **Interviens à ta guise sur le son** (volume, changement de piste).

+ Au début du jeu, tu es sur le **banc de touche** : tu n'as pas la parole. **Reste physiquement en retrait.**
+ **Quand tu veux prendre la parole**, **penche-toi en avant** et parle.
+ Les personnes qui sont penchées en avant sont dans l'**espace de jeu**.
+ Dans cet espace, tu peux interagir avec les personnages et décors en jeu. Tu peux t'abstenir de parler, mais tu es **mobilisable**.
+ Tu retournes en touche quand tu veux.

+ **Quand tu prends la parole**, parle au nom de ton **personnage** ou au nom du **décor**.
+ Pense à retourner en touche de temps en temps.

+ **La première scène se passe forcément au Motel Dragonfly.**
La suite peut se passer n'importe où dans le monde.
+ **On ne dit jamais** si les scènes se passent dans le passé, dans le futur ou dans le présent, dans la réalité ou dans un rêve.

+ **Si tu parles au nom de ton personnage**, fais comme si tu étais ton personnage, décris-le, ses actes, ses pensées, ce qu'il perçoit de son environnement.
Exemples : *« Je trouve ma chambre sale. »* ; *« Ma femme m'appelle souvent au téléphone. »* ; *« Je vois entrer un homme fascinant. »*
+ Tu peux faire intervenir ton personnage dans la scène même s'il était tout à fait ailleurs.
+ Si tu trouves les autres personnages **touchants**, **rapproche** ton personnage d'eux.

+ **Si tu parles au nom du décor**, ne parle pas au nom de ton personnage. Il est absent. Mets en scène le **décor** et les **figurants**. Pas les personnages. Change de décor ou de temporalité à volonté.
+ Tu peux jouer un **décor ordinaire** : mets en scène des décors et des figurants vraiment ordinaires.
+ Ou tu peux jouer un **décor étrange** : mets en scène des choses ordinaires, puis des choses étranges.
+ **Vous pouvez être plusieurs** à parler au nom du décor en même temps.

+ Que tu parles au nom de ton personnage ou du décor, tu peux t'**inspirer** de tes papiers. Si tu le fais, **retourne le papier face visible**.
+ Pense à décrire comment ton personnage **perd** (en bien ou en mal) les choses liées à tes papiers ou comment le décor **conclut** une des choses liées à tes papiers. Alors, **défausse le papier**, d'une façon créative. Déchire-le, fais un tas devant toi. Ou plie le papier ou fais-en une cocotte ou donne-le à quelqu'un...
+ Quand tu as défaussé tous tes papiers, **le jeu prend fin**, même si plein de choses sont en suspens.
+ Tu peux défausser des papiers **juste pour précipiter la fin de l'aventure.**

+ Pour quitter une scène, dis le mot : **« Disparition »** ou toute autre formule avec le verbe **disparaître,** ou tu peux aussi te **masquer le visage avec les mains**. Tout le monde en jeu passe alors à une **nouvelle scène.**

+ Ne pose **pas de questions à voix haute sur les règles**.
+ Si tu n'as pas compris une chose, relis les règles, demande des explications à voix basse ou demande une **pause**.
+ Si une personne joue mal les règles, tu peux lui montrer le livret en silence.
+ Ne donne **jamais d'explications hors-jeu** sur ce qui se passe.
+ Évite de parler pour commenter.
+ Ne pose **pas de questions sur l'aventure en hors-jeu**.
+ Pose des questions avec ton personnage, tes décors et tes figurants.

+ Si tu veux **moduler** ce que les autres racontent, en terme d'intensité, de rythme, de thèmes-choc, fais des signes de la main.
+ Pouce qui monte : « Je veux davantage d'intensité ! »
+ Mains qui forment le signe « = »: « L'intensité est juste comme j'aime ! »
+ Pouce qui descend : « Je veux moins d'intensité ! »
+ **Le pouce qui descend l'emporte sur les mains en «=», qui l'emporte sur le pouce qui monte.**
+ Pouce en haut, stable : « J'aime ce que tu dis ! »
+ Mains en croix : « Arrêtez avec ce sujet, je suis mal à l'aise. »
+ Main qui dessine un O : « Je joue en décor ordinaire. »
+ Main qui dessine un E : « Je joue en décor étrange. »

+ Tu peux refaire de **nouveaux signes** quand tu veux.
+ Il vous faudra plusieurs échanges de signes pour vous **harmoniser**.
+ **Si les signes échouent**, écris tes demandes sur un nouveau papier et donne-le aux personnes concernées.

+ **Évite de parler pour les personnages des autres.**
+ **Quand tu dis quelque chose, c'est vrai**. Même si c'est violent ou incohérent. **Personne, pas même toi, ne peut revenir dessus.** Si c'est trop violent, les autres personnes peuvent réguler la suite avec des pouces qui descendent.
+ Mais **rien n'est irréversible**. Une personne tuée peut réapparaître indemne la scène suivante. Tu peux dire que les apparences étaient trompeuses, ou te passer d'explication.

+ **Tu as le droit de dire des choses illogiques.**
+ Parle lentement. **Écoute les autres**. Montre ton intérêt.
+ Ne cherche pas à comprendre ce qui se passe. Savoure. **Lâche prise**.
+ **Dis « oui », ou « oui mais ».**
+ **Évite toute forme d'humour**, ou alors quelque chose de tendre ou lunaire.
+ Décris les **émotions** des personnages et des figurants.
+ **Montre, ne raconte pas**. Par exemple, ne raconte pas le passé, voyage dans le passé.
+ Si tu manques d'inspiration, pense à des films, des anecdotes de la journée, le décor de la pièce, ou recycle les détails de la partie.
+ À la fin de la partie, **discute** avec les autres de comment la partie s'est passé.
+ **Si vous êtes à l'aise**, jouez sans papiers. Arrêtez le jeu quand vous le sentez.

+ Poésie : *Océan Mer*, Alessandro Barricco ; *Clair de Terre*, André Breton ; *Howl*, Allen Ginsberg
+ Films : *L'écume des jours*, Michel Gondry ; *2046*, Wong Kar-Wai ; *Mulholland Drive*, David Lynch
+ Jeux : *Les petites choses oubliées*, Christoph Boeckle et Sylvie Guillaume ; *Perdus sous la Pluie*, Vivien Féasson ; *Unknown Armies*, Greg Stolze et John Tynes

PLUMES

+ Trois personnes : Jade, Kelly, Niels.

Kelly : « Est-ce qu'on se met d'accord sur une ambiance avant de commencer ? »
Niels : « Je verrais bien un style années 50. »
Jade : « On peut dire que ça commence juste en face du Motel, dans un *diner* ? »
Kelly : « Vous êtes d'accord pour qu'on prenne notre temps avant que ça devienne vraiment étrange ? »

+ Jade, Kelly et Niels écrivent chacun six papiers.

+ Jade écrit :
Blessure : *Des larmes difficiles à cacher.*
Attache : *Une vieille valise qui contient tout ce que j'ai.*
Beauté : *La surprise du moment présent.*
Motivation : *Retrouver le courage de parler à ma mère.*
Question : *À qui appartiennent ces fleurs ?*
Destin : *Pousser une personne en fauteuil roulant.*

+ Kelly écrit :
Blessure : *Une échographie.*
Attache : *Une attache à cheveux.*
Beauté : *Un tableau très ancien.*
Motivation : *Faire le vide.*
Question : *Vers où s'envolent ces plumes ?*
Destin : *Être astronaute.*

+ Niels écrit :
Blessure : *Une vieille plaie par balle.*
Attache : *La carte routière de mes souvenirs.*
Beauté : *L'enfance de l'art.*
Motivation : *Trouver la force de demander pardon.*
Question : *Qu'y a-t-il de l'autre côté ?*
Destin : *Passer la frontière.*

+ Jade mélange tous les papiers face cachée, et chacun en pioche six. Voici leur tirage :

+ Jade pioche ces papiers :
Attache : *Une attache à cheveux.*
Blessure : *Une vieille plaie par balle.*
Destin : Pousser une personne en fauteuil roulant.
Beauté : *Un tableau très ancien.*
Question : *Qu'y a-t-il de l'autre côté ?*
Blessure : Des larmes difficiles à cacher.

+ Kelly pioche ces papiers :
Question : *À qui appartiennent ces fleurs ?*
Attache : *La carte routière de mes souvenirs.*
Question : *Vers où s'envolent ces plumes ?*
Motivation : *Trouver la force de demander pardon.*
Motivation : Retrouver le courage de parler à ma mère.
Destin : Être astronaute.

+ Niels pioche ces papiers :
Attache : *Une vieille valise qui contient tout ce que j'ai.*
Beauté : La surprise du moment présent .
Blessure : *Une échographie.*
Motivation : *Faire le vide.*
Beauté : *L'enfance de l'art.*
Destin : *Passer la frontière.*

+ Curieusement, les papiers paraissent plus cohérents après ce tirage au hasard !
+ Minute de silence. Chacun en profite pour réfléchir à son personnage et au décor.
+ Niels passe *Born to Die*, de Lana Del Rey, album de pop éthérée qui lui évoque les années 50 américaines à cause du look de la chanteuse.
+ Kelly commence. Elle se penche en avant.

Kelly / Décor ordinaire : « Il fait encore nuit. Depuis la vitre du *diner*, on voit les lumières du Motel Dragonfly. La serveuse porte un tablier et une coiffe en papier. Elle sert du café à même la cafetière et des pancakes avec du sirop d'érable. Cela embaume la salle. Il y a quelques clients au comptoir, mal réveillés, et d'autres sur les banquettes. Les gens sont silencieux, en train de se réveiller. »

+ Maintenant que Kelly a posé le décor, Jade se sent en confiance pour incarner son personnage. Elle se penche aussi en avant.
+ Kelly baisse le son.

Jade / Deborah : « Je suis une femme avec une coiffure typique des années 50. Je suis assise sur une banquette, devant mon petit-déjeuner. J'ai un miroir de poche, et je suis en train d'ajuster ma coiffure avec des attaches. »

+ Jade s'est inspirée de son papier *Attache* : *Une attache à cheveux.* Elle le pose sur la table, face visible. C'est l'équivalent d'une défausse.

Niels / Oscar : « Je suis un homme de petite taille, avec un imperméable de seconde main. Je porte une valise en carton, qui contient tout ce que j'ai. J'ai l'air de me méfier de tout le monde, mais j'ignore pourquoi, j'ai confiance en toi et je te demande : C'est un drôle d'endroit pour une dame ? Comment vous appelez-vous ? Je m'appelle Oscar. »

+ Niels s'est inspiré de ses papiers *Attache* : *Une vieille valise qui contient tout ce que j'ai* et *Destin* : *Passer la frontière.* Il est déjà en train d'imaginer une histoire étrange, celle d'un homme qui veut passer clandestinement des États-Unis au Mexique, alors que c'est plutôt dans l'autre sens qu'on veut passer en général. Il se garde de l'expliquer aussitôt, car ils ont justement convenu au départ d'attendre un peu avant que l'aventure devienne étrange.

Jade / Deborah : « Je suis représentante. Je parcours le pays. Je vends des boîtes en plastique pour ranger ses repas. Tout le monde me prend pour une folle, mais c'est promis à un grand avenir. »
Niels / Oscar : « Est-ce que vous allez vers le Sud ? Dans ce cas-là, j'embarquerais volontiers avec vous. Je paierai ma part d'essence. »

+ Kelly apprécie que les personnages de Jade et de Niels soient entrés en connexion. Mais elle craint que la scène patine, à moins de l'écourter. Elle passe ses mains devant son visage : signe de disparition.
+ Niels en profite pour aller en touche : il se met en retrait physiquement.
+ Kelly se penche en avant. Elle entre en jeu et entame une nouvelle scène. Elle choisit de parler en tant que décor ordinaire.

Kelly / Décor ordinaire : « Une chambre du motel. Quelqu'un a déposé des fleurs dans un vase. À qui appartiennent ces fleurs ? La fenêtre donne sur le motel. Par sa grande vitre, on voit le barman avec une coiffe en papier qui sert un café à un homme en imper qui n'arrive plus à dormir. »

+ Kelly est en train de restituer de mémoire le célèbre tableau *Nighthawks* d'Edward Hopper.
+ Elle en a aussi profité pour se défausser de son papier *Question* : *À qui appartiennent ces fleurs ?*
+ Jade passe l'album *Bluffer's Guide To The Flight Deck*, par Flotation Toy Warning, du post-folk fragile, à fleur de peau, d'une mélancolie intemporelle.

Jade / Deborah : « Je suis aussi au comptoir. Je bois mon café, et je cache mes larmes, mais c'est très difficile, parce que je suis ébranlée, et je souffre beaucoup. Ma plaie par balle s'est remise à saigner, ça va bientôt se voir malgré ma robe rouge. Je glisse un billet sur le comptoir pour payer, et je sors d'ici. Disparition. »

+ Jade mime le geste du billet en défaussant son papier *Blessure : Des larmes difficiles à cacher.*
+ Elle dévoile aussi son papier *Blessure* : *Une vieille plaie par balle* mais elle se garde de le défausser tout de suite. Elle pense que cette plaie par balle aura encore de l'importance par la suite.
+ Niels revient en jeu.

Niels / Oscar : « C'était moi dans la chambre d'hôtel. J'ai vu Jade par la fenêtre, ses larmes, son sang. Je suis en train de peindre. Je peins les fleurs, alors que j'ignore qui les a mises là. J'étale de la peinture avec mes doigts, sur le mur. Je couvre le mur d'une fresque qui représente les fleurs. Je suis en train de vandaliser ma chambre d'hôtel et je n'en ai plus rien à faire. Je ris comme un enfant. »

+ Niels sourit et froisse lentement son papier *Beauté* : *L'enfance de l'art.*
+ Jade lève son pouce vers le haut : elle aimerait qu'on aille vers plus d'étrangeté et d'intensité.

Kelly : « Tu entends un bruit étouffé dans ton placard. »
Niels / Oscar : « Je l'ouvre. »
Kelly / Nénuphar : « Je suis dans le placard. Sans vêtements. »

+ Niels met les mains en croix. L'idée de retrouver une personne nue dans un placard le met mal à l'aise, il a aussi peur de ce que ça peut impliquer par la suite. Kelly poursuit en tenant compte de cet avertissement.

Kelly / Nénuphar : « Enfin, tu croyais que j'étais sans vêtements. C'est juste que je suis très pâle et que je porte un pyjama couleur chair. Le jeu de clair-obscur a fait le reste. »
Niels / Oscar : « Qui êtes-vous ? Que faites-vous dans mon placard ? Vous allez me dénoncer pour la fresque ? »
Kelly / Nénuphar : « Je m'appelle Nénuphar. Je suis agoraphobe. Et je ne dirai rien pour la fresque, promis. Mais vous allez devoir partir en cachette. »
Niels / Oscar : « J'en avais l'intention. Je veux aller vers le Sud, passer la frontière. Au Mexique, la vie est plus facile. »
Kelly / Nénuphar : « Je referme la porte du placard sur moi et je disparais. »

+ Kelly croise les mains devant son visage. Tout le monde comprend qu'on passe à une autre scène.
+ Niels passe *Persian Surgery Dervishes* de Terry Riley, une chausse-trappe de musique minimaliste et circulaire.

Niels / Oscar : « Je suis sorti du motel, pour retrouver Deborah et partir avec elle vers la frontière. Il fait nuit, il pleut. Les gouttes d'eau sont suspendues dans le vide. Les voitures sont immobiles sur la route, la lumière des phares est brouillée. Je vois le *diner*, et la rue et les gens en imper, suspendus, et les milliers de gouttes d'eau qui s'écrasent contre mon visage. Je suis en admiration devant cette seconde qui n'en finit pas, devant la beauté du moment présent, avant que le ciel ne s'effondre sur ma tête. »

+ Niels vient de tester un cadrage de scène spécial : le temps suspendu.
+ Il déchire son papier *Beauté : La surprise du moment présent* en pluie au-dessus de la table.

Jade / Deborah : « Je suis dehors aussi, mes cheveux sont trempés. Je vois la voiture de police qui me recherche pour le braquage que j'ai commis. Je sens mes forces disparaître. »
Kelly : « Disparition. »

Kelly / Nénuphar : « Je suis dans le *diner* avec toi, Deborah. Je m'approche de toi, lentement, parce qu'il y a trop de monde pour moi dans cet endroit, j'ai peur. Je te demande si tu vas vers le Sud, si je peux embarquer avec toi. »

+ Kelly rejoue la scène de la rencontre entre Deborah et Oscar, sauf qu'elle intervertit son personnage avec celui d'Oscar.

Jade / Deborah : « J'allume une cigarette. Tu sais, la police est à mes trousses. Il ne t'arrivera rien de bon si tu m'accompagnes. »
Kelly / Nénuphar : « Mais je veux avoir du courage. Il y a tellement de choses que je n'ose pas faire. Sortir dehors, parler aux gens. Demander pardon à ma mère. Je paye l'addition. »

+ Kelly dévoile son papier *Motivation* : *Trouver la force de demander pardon.*

Jade / Deborah : « Pourquoi veux-tu demander pardon à ta mère ? »

+ Kelly avait omis d'y réfléchir. Elle regarde ses papiers, et brode à partir du papier *Question* : *Vers où s'envolent ces plumes ?*

Kelly / Nénuphar : « Ma mère avait un oiseau de paradis en cage. Et je l'ai plumé parce que je trouvais ses plumes trop belles. Quand j'ai constaté le désastre, j'ai tué l'oiseau et je l'ai enterré pour effacer mon crime. J'ai dit à ma mère qu'il s'était échappé. »
Niels / Décor étrange : « Ta mère est sur le compartiment-banquette derrière le vôtre. Elle te fixe et elle pleure. »
Kelly / Nénuphar : « Partons, Deborah, partons maintenant s'il te plaît. Montons dans ta décapotable et filons dans le vent. »

Niels / Oscar : « Nous sommes dans le désert, à la frontière, enfin. Je vous souris : Une vie meilleure m'attend de l'autre côté. Adios. Et je marche vers le fleuve, je m'enfonce progressivement dans l'eau. Ma valise en carton se dissout dans le fleuve. »

+ Niels a pris la liberté de changer de scène sans dire « Disparition », parce que le jeu était fluide, et que Kelly et Jade lui laissaient des silences pour prendre la parole.
+ Il pose son papier *Attache* : *Une vieille valise qui contient tout ce que j'ai* et le trempe dans un verre d'eau.

Niels / Oscar : « Il n'y a plus que ma tête qui dépasse. Je me tourne une dernière fois vers vous. Je vais enfin faire le vide ».

+ Pierre trempe aussi son papier *Motivation* : *Faire le vide.*
+ Il trempe enfin son papier *Destin* : *Passer la frontière.*
+ Jade fait un signe de pouce vers le bas, en direction de Niels. Niels lui lance un regard d'incompréhension, alors elle lui murmure à l'oreille : « Il ne te reste plus qu'un papier. Attends un peu avant de le défausser, laisse-nous du champ. » Niels acquiesce de la tête.
+ Kelly passe Imihs, par Shelving, du post-rock aux influences psychédéliques, une aventure au bout des rêves.

Jade / Deborah : « On est dans ma décapotable. On file vers le désert. Les flics sont à nos trousses. C'est moi qui conduit, et sur le siège passager avant, il y a le tableau que j'ai volé. C'est un tableau qui représente un *diner.* »

+ Jade révèle son papier *Beauté* : *Un tableau très ancien* mais s'abstient de le défausser pour le moment.

Kelly / Nénuphar : « Je tire sur les policiers. Je crie de joie. Toute cette adrénaline ! Je te tends une carte routière. C'est la carte routière de mes souvenirs. En prenant par ces chemins, on va les semer ! »

+ Kelly donne son papier *Attache* : *La carte routière de mes souvenirs.*

Jade / Deborah : « On arrive devant une maison nichée dans la forêt. C'est la maison de ton enfance, Nénuphar. On entre. Je perds beaucoup de sang. J'ai dû prendre une balle dans la fusillade avec les flics. Le tableau est taché de sang, il est foutu. Ta mère rentre dans la maison. »

+ Jade dessine au stylo rouge une tache de sang sur son papier *Beauté* : *Un tableau très ancien.*

Kelly / Nénuphar : « Moi, je veux lui cacher le désastre, à ma mère. J'essaye de te cacher, comme j'ai caché les plumes de l'oiseau. Mais un coup de vent se lève, et il y a plein de plumes qui s'échappent de partout, des milliers de plumes qui envahissent la maison et s'envolent par la fenêtre, et ma mère demande : Vers où s'envolent ces plumes ? Et moi, je te tiens par les épaules, Jade, j'essaye de te cacher derrière le canapé alors que tu laisses une traînée de sang sur le tapis, et je pleure, et je dis à ma mère : Pardon, pardon, pardon... »

+ Kelly déchire en petits morceaux ses papiers *Question* : *Vers où s'envolent ces plumes ?* , *Motivation : Retrouver le courage de parler à ma mère* et *Motivation* : *Trouver la force de demander pardon.* Elle souffle sur les morceaux pour qu'ils s'envolent.

Jade / Deborah : «Toutes ces plumes qui nous retombent dessus... Disparition.»

Kelly passe l'album éponyme de Team Sleep, du trip-hop extatique.

Jade / Deborah : « Je suis dans une maison de retraite, en costume d'infirmière. Je pousse une personne en fauteuil roulant. Voilà comment les choses auraient fini si j'avais poursuivi une vie normale. »

+ Jade joue une scène dans un futur qui n'aura jamais lieu, ou alors dans un monde parallèle.
+ Elle défausse son papier *Destin : Pousser une personne en fauteuil roulant.*

Niels / Décor étrange : « Des plumes te retombent dessus et sur les pensionnaires. La personne en fauteuil tire la langue pour recevoir une plume comme elle aurait fait avec des flocons de neige. Disparition. »

Niels / Oscar : « Nous sommes dans le *diner*, Deborah. Les banquettes, les serviettes et les tasses de café sont couvertes de plumes. Je te demande : Emmène-moi avec avec toi vers le Sud. »

+ Niels rejoue la scène de la rencontre entre Oscar et Deborah, mais il la décale dans un monde onirique en répétant le motif des plumes.

Kelly / Nénuphar : « J'entre avec un flingue et j'abats Oscar de trois balles dans la poitrine. Sale flic ! »
Niels : « Les plumes se collent à mon sang. Tout le monde s'agite dans le *diner*, ce qui fait encore plus voler les plumes. Disparition. »

+ Niels a accepté que Kelly tue son personnage puisqu'il peut le ressusciter dès la prochaine scène, et c'est ce qu'il prévoit de faire.

Kelly / Nénuphar : « Deborah, on est dans une station spatiale. On a des combinaisons rétrofuturistes rouges bouffantes et des casques sphériques en verre intégral. Grâce à toi, Jade, j'ai pris mon courage à deux mains. On est en train de réaliser mon rêve d'aller dans l'espace ! Le sas est ouvert sur le vide intersidéral. Je m'apprête à sortir. Suis-moi, Deborah ! »

+ Jade est en train de décrire les combinaisons de la bande dessinée *Objectif Lune,* une aventure de Tintin.
+ Elle avance son papier *Destin : Être astronaute* sans se résoudre à le défausser pour l'instant.
+ Elle s'est abstenue d'expliquer ce qu'ils font dans une station spatiale. C'est une scène fantasmagorique. On peut supposer que c'est la conclusion de leur fuite, mais c'est laissé dans le vague.

Niels / Oscar : « Je suis déjà dans l'espace, en combinaison. Ma valise en carton flotte à mes côtés. Entre mes gants, je tiens une échographie. »

+ Niels sent que la séance touche à son terme. Il montre son papier *Blessure* : *Une échographie* sans pour autant le défausser, afin de laisser les autres conclure.

Jade / Deborah : « Je suis adossée à une paroi. Je perds beaucoup de sang à l'intérieur de ma combinaison. Le couloir est rempli de boîtes en plastique. Celles que je prétendais vendre. Nénuphar, je vais me reposer. Prends cette carte, tu en auras plus besoin que moi. Et dis-moi... ce qu'il y a... de l'autre côté. »

+ Jade redonne le papier *Attache* : *La carte routière de mes souvenirs* à Kelly.
+ Puis elle met en évidence ses deux derniers papiers, *Blessure* : *Une vieille plaie par balle* et *Question* : *Qu'y a-t-il de l'autre côté ?*

Elle fait un avion en papier avec.

Et les souffle vers le plafond.

Comme des plumes.

RÈGLES, version ROSES

+ Cette version est plus complexe que la version *Plumes* : la prise de parole est codifiée et on écrit les papiers au fil du jeu. En revanche, elle permet un jeu plus calme et introspectif, avec davantage d'échange et d'harmonie que dans la version *Plumes*.
+ Les règles sont ici reproduites en intégralité, avec une mention [Roses] pour les points spécifiques à cette version.

+ Tu vas jouer des tranches de vie oniriques, avec pour point de départ le Motel Dragonfly.

+ Trouve au moins une autre personne pour jouer avec toi.
+ **Les règles sont identiques pour chaque personne**. Lisez-les ensemble.

+ Pour la **playlist** commune, choisis des musiques planantes, bizarres et fragiles.
+ Installe-toi dans un endroit confortable, où tu pourrais t'endormir.

+ Déchire une feuille pour obtenir des bouts de papier.
+ [Roses] Quel que soit le nombre de personnes, préparez aussi un *plateau* de jeu (voir schéma page suivante).
+ [Roses] Prépare-toi six papiers, écris *Parole* au **recto**. Au **verso**, écris un mot par papier : *Blessure, Attache, Beauté, Motivation, Question et Destin.*
+ [Roses] Prépare-toi un dernier papier, écris ton prénom dessus. C'est ton papier *Prénom.*
+ [Roses] Fabrique aussi quelques papiers vierges pour communiquer durant le jeu.

+ **Observez une minute de silence.**
+ Pendant cette minute, imagine un personnage, qui sera rien qu'à toi, un être humain, auquel tu pourrais t'attacher. Imagine aussi des décors, des figurants. Immerge-toi dans ta vision du Motel Dragonfly.
+ À la fin de la minute, on lance la musique et le jeu commence.

+ **Interviens à ta guise sur le son** (volume, changement de piste).
+ [Roses] Tout au long du jeu, tu peux écrire des suggestions au verso de tes papiers *Parole.* Exemple : *Blessure : une solitude qui ne s'éteint pas.*

Plateau de jeu

<table>
<tr><td>Décor ordinaire</td><td rowspan="2">Personnages</td></tr>
<tr><td>Décor étrange</td></tr>
<tr><td colspan="2">Demande la parole</td></tr>
<tr><td colspan="2">Banc de touche</td></tr>
</table>

+ Au début du jeu, tu es sur le **banc de touche** : tu n'as pas la parole. **Reste physiquement en retrait.**
+ [Roses] **Quand tu veux prendre la parole**, avance sur la zone *Demande la parole* du *plateau* ton papier *Prénom* ainsi qu'un de tes papiers *Parole,* face cachée (c'est-à-dire qu'on peut juste lire *Parole*). Toute autre personne, qu'elle soit en jeu ou en touche, peut récupérer ton papier *Parole*. **Dès qu'une personne le récupère, tu peux parler**.
+ [Roses] Si tu n'as plus de papier *Parole*, empruntes-en à une autre personne. S'il n'y en a plus du tout, alors vous avez assez d'expérience pour prendre la parole librement.
+ Les personnes qui ont la parole sont dans l'**espace de jeu**.
+ Dans cet espace, tu peux interagir avec les personnages et décors en jeu. Tu peux t'abstenir de parler, mais tu es mobilisable.
+ Tu retournes en touche quand tu veux.

+ **Quand tu prends la parole**, parle au nom de ton **personnage** ou au nom du **décor**.
+ [Roses] Si tu veux parler au nom de ton personnage, place ton papier *Prénom* sur la case *Personnages* du *plateau.*
+ [Roses] Si tu veux parler au nom du décor, place ton papier *Prénom* sur la case *Décor ordinaire* ou *Décor étrange* du *plateau* si elles sont libres. Si elles sont occupées, renonce au décor.
+ **Pour alterner entre personnage et décor**, retourne d'abord en touche.
+ Même si tu n'alternes pas, pense à retourner en touche de temps en temps.
+ Si tu veux reprendre la parole, avance un autre papier *Parole* et attends qu'on le récupère.

+ [Roses] **Si tu récupères un papier *Parole***, mets-le en face de toi, face visible. C'est maintenant un papier *Inspiration*.
+ Tes papiers *Inspiration* ajoutent des détails à ce que tu vas raconter. Approprie-les toi avant d'en parler. Tu peux avoir des doubles, deux papiers *Blessure* par exemple.

+ **La première scène se passe forcément au Motel Dragonfly.**
La suite peut se passer n'importe où dans le monde.
+ **On ne dit jamais** si les scènes se passent dans le passé, dans le futur ou dans le présent, dans la réalité ou dans un rêve.

+ **Si tu parles au nom de ton personnage**, fais comme si tu étais ton personnage, décris-le, ses actes, ses pensées, ce qu'il perçoit de son environnement.
Exemples : « Je trouve ma chambre sale. » ; « Ma femme m'appelle souvent au téléphone. », « Je vois entrer un homme fascinant. »
+ Tu peux faire intervenir ton personnage dans la scène même s'il était tout à fait ailleurs.
+ Si tu trouves les autres personnages **touchants**, **rapproche** ton personnage d'eux.

+ **Si tu parles au nom du décor**, ne parle pas au nom de ton personnage. Il est absent. Mets en scène le **décor** et les **figurants**. Pas les personnages. Change de décor ou de temporalité à volonté.
+ Si ton papier *Prénom* est en *Décor ordinaire*, mets en scène des décors et des figurants vraiment ordinaires.
+ Si ton papier *Prénom* est en *Décor étrange*, mets en scène des choses ordinaires, puis des choses étranges.

+ Que tu parles au nom de ton personnage ou du décor, tu peux t'**inspirer** de tes papiers *Inspiration*. Si tu le fais, **retourne le papier face visible**.
+ Pense à décrire comment ton personnage **perd** (en bien ou en mal) les choses liées à tes papiers ou comment le décor **conclut** une des choses liées à tes papiers. Alors, **défausse le papier**, d'une façon créative. Déchire-le, fais un tas devant toi. Ou plie le papier ou fais-en une cocotte ou donne-le à quelqu'un...
+ Quand tu as défaussé tous tes papiers *Inspiration* récupérés, **le jeu prend fin**, même si plein de choses sont en suspens.
+ Tu peux défausser des papiers **juste pour précipiter la fin de l'aventure.**

+ Pour quitter une scène, dis le mot : **« Disparition »** ou toute autre formule avec le verbe **disparaître,** ou tu peux aussi te **masquer le visage avec les mains**. Tout le monde en jeu passe alors à une **nouvelle scène.**

+ **Pendant le jeu, ne parle à voix haute que pour incarner un personnage ou un décor.**

+ Ne pose **pas de questions à voix haute sur les règles**.
+ Si tu n'as pas compris une chose, relis les règles, demande des explications à voix basse, ou demande une **pause**.
+ Si une personne joue mal les règles, tu peux lui montrer le livret en silence.
+ Ne donne **jamais d'explications hors-jeu** sur ce qui se passe.
+ Évite de parler pour commenter.
+ Ne pose **pas de questions sur l'aventure en hors-jeu**.
+ Pose des questions avec ton personnage, tes décors et tes figurants.

+ Si tu veux **moduler** ce que les autres racontent, en terme d'intensité, de rythme, de thèmes-choc, fais des signes de la main.
+ Pouce qui monte : « Je veux davantage d'intensité ! »
+ Mains qui forment le signe « = »: « L'intensité est juste comme j'aime ! »
+ Pouce qui descend : « Je veux moins d'intensité ! »
+ **Le pouce qui descend l'emporte sur les mains en « = », qui l'emporte sur le pouce qui monte.**
+ Pouce en haut, stable : « J'aime ce que tu dis ! »
+ Mains en croix : « Arrêtez avec ce sujet, je suis mal à l'aise. »

+ Tu peux refaire de **nouveaux signes** quand tu veux.
+ Il vous faudra plusieurs échanges de signes pour vous **harmoniser**.
+ Si les signes échouent, écris tes demandes sur un nouveau papier et donne-le aux personnes concernées.

+ Évite de parler pour les **personnages des autres.**
+ **Quand tu dis quelque chose, c'est vrai**. Même si c'est violent ou incohérent. **Personne, pas même toi, ne peut revenir dessus.** Si c'est trop violent, les autres personnes peuvent réguler la suite en descendant leur pouce.
+ Mais **rien n'est irréversible**. Une personne tuée peut réapparaître indemne la scène suivante. Tu peux dire que les apparences étaient trompeuses, ou te passer d'explication.

+ **Tu as le droit de dire des choses illogiques.**
+ Parle lentement. **Écoute les autres**. Montre ton intérêt.
+ Ne cherche pas à comprendre ce qui se passe. Savoure. **Lâche prise**.
+ **Dis « oui », ou « oui mais ».**
+ **Évite toute forme d'humour**, ou alors quelque chose de tendre ou lunaire.
+ Décris les **émotions** des personnages et des figurants.
+ **Montre, ne raconte pas**. Par exemple, ne raconte pas le passé, voyage dans le passé.
+ Si tu manques d'inspiration, pense à des films, des anecdotes de la journée, le décor de la pièce, ou recycle les détails de la partie.
+ À la fin de la partie, **discute** avec les autres de comment la partie s'est passé.
+ [Roses] **Si vous êtes à l'aise**, jouez sans papiers. Tendez la main pour avoir la parole, verbalisez vos suggestions (« C'est le garçon blond que tu as toujours aimé. »), réduisez les suggestions à trois au lieu de six. Jouez personnages et décors au choix. Arrêtez le jeu quand vous le sentez.

+ Poésie : *Océan Mer*, Alessandro Barricco ; *Clair de Terre*, André Breton ; *Howl*, Allen Ginsberg
+ Films : *L'écume des jours*, Michel Gondry ; *2046*, Wong Kar-Wai ; *Mulholland Drive*, David Lynch
+ Jeux : *Les petites choses oubliées*, Christoph Boeckle et Sylvie Guillaume ; *Perdus sous la Pluie*, Vivien Féasson ; *Unknown Armies*, Greg Stolze et John Tynes

ROSES

+ Quatre personnes. Clotilde, Joyce, Pierre, Tarek.
+ Début de la minute de silence.
+ Tarek imagine un personnage : Moon, une enquêtrice.
+ Clotilde imagine André, un père qui a perdu sa petite fille et ne s'en remet pas.
+ Les autres imaginent décors et figurants. Tissus rouges, bruits derrière la porte, lustre qui oscille, cendriers.
+ Pierre écrit sur son papier *Motivation : Le souvenir d'une vie meilleure.*
+ Fin de la minute de silence.
+ Joyce lance l'album *No More Shall We Part* de Nick Cave & The Bad Seeds.
+ Vingt secondes d'hésitation.
+ Clotilde avance son papier *Clotilde* et un papier *Parole* sur la case *Demande la parole.* Pierre le récupère. Il y est écrit *Beauté.* Clotide avance son papier *Clotilde* sur la case *Personnages.*

Clotilde / André : « Je mets une pièce dans le juke-box. Ça joue *I Put A Spell On You.* Je chantais ça à ma petite fille. Je pose mes bagages sur le carrelage. Je suis un petit homme. Une barbe, un chapeau, des lunettes, un veston. Je demande une chambre, on me tend une clé avec une plaque en ivoire. »

+ Tarek tripe sur l'ivoire. Il écrit *Éléphant* sur son papier *Parole : Attache* puis l'avance, face cachée sur la case *Demande la parole* avec son papier *Tarek.* Clotilde a besoin d'étoffer son personnage, elle récupère le papier de Tarek. Elle barre *Parole* et écrit *André* à la place : le nom de son personnage. Pour Clotilde, l'attache d'André, c'est sa fille. Mais on a droit à des doubles, on peut donc avoir plusieurs attaches. Elle imagine qu'André conserve dans ses valises une peluche d'éléphant, la préférée de sa fille.

+ Joyce avance son papier *Joyce* et un papier *Parole* sur la case *Demande la parole.* Tarek le récupère, barre *Parole* et écrit *Moon.* Au verso, c'est juste écrit *Beauté*, sans suggestion. Tarek complète au stylo : *Mon arme de service. Crosse en ivoire. Elle est importante.*

+ Joyce place son papier *Joyce* sur la case *Décor étrange.* Elle va commencer ordinaire puis basculer dans l'étrange.

Clotilde / André : « Je demande à la concierge : Pourquoi ça s'appelle Motel Dragonfly ? »
Joyce / Décor étrange : « On est près d'un marais. Dragonfly, la libellule. Au comptoir, il y a des images de collection. Plein. »

+ Joyce omet de préciser ce qu'elle dit pour la serveuse et ce qu'elle dit pour le décor, mais ça se comprend à sa voix.
+ Pierre fixe sur les images. Il écrit sur son papier *Parole : Beauté* : *Des images de collection*. C'est obscur mais c'est une autre personne qui va se débrouiller avec ça.

Joyce / Décor étrange : « Vous restez longtemps ? On paye le séjour d'avance. »
Clotilde / André : « Je sais pas. Mes yeux sont tristes. Comme un marais. »

+ Idem, Clotilde ne fait pas la différence entre ce que le personnage dit et ce qu'elle décrit pour son personnage.
+ Joyce note *Que cache le marais ?* sur son papier *Parole : Question*.

+ Clotilde repart en touche.
+ Joyce se tait, mais c'est juste une pause, elle reste sur la case *Décor étrange*.
+ Tarek est sur la case *Personnages* et profite de ce silence.

Tarek / Moon : « J'arrive de nuit devant le motel. Je sors d'une voiture de police. Je suis une femme en uniforme. J'ai la peau pâle, je suis coréenne. C'est ici que vous avez trouvé le corps ? Mes collègues ont tendu des rubans. Il y a un corps dans les buissons. Blanc et nu, ensanglanté. Couvert de roses. »

+ André, le personnage de Clotilde, est francophone. Tarek est resté sur son idée de coréenne. Cela jette le doute sur le pays mais selon les règles, c'est bénin.
+ Les roses viennent du film *American Beauty*, de Sam Mendes.
+ Pierre passe *Strange Little Girls* de Tori Amos. Voix sensuelle, feutrée. Rien à voir avec la scène. Tout à voir.
+ Clotilde a peur que Tarek ne parte dans le sordide. Elle descend son pouce vers le bas. Tarek hoche la tête : il va mettre de l'eau dans son vin.

Tarek / Moon : « Je suis au guichet pour interroger la concierge. Je remarque son beau visage. Elle me trouble. Comme un déjà-vu. »
Joyce / Décor étrange : « Je peux vous montrer sa chambre. On monte les escaliers. Du tissu rouge. Des couloirs. Une lampe oscille. »
Pierre : « C'est un motel ou un hôtel ? »

+ En relevant une incohérence, Pierre enfreint les règles. Clotilde le lui montre sur le livret de règles. Pierre fait signe qu'il s'excuse.

Joyce / Décor étrange : « Une suite. Un lit à baldaquin, des chandeliers. »

+ Les choses deviennent fantasmagoriques.
+ Tarek veut ajouter un détail, il y a droit tant qu'il reste dans le personnage. Il repense à l'éléphant.

Tarek / Moon : « <u>Pourquoi il y a une tapisserie d'éléphant sur le mur ?</u> »
Joyce / Décor étrange : « <u>Je sais pas.</u> »
Tarek / Moon : « <u>Comment vous appelez-vous ?</u> »
Joyce / Décor étrange : « <u>Ça m'est égal. Appelez-moi comme vous voulez, j'ai si froid.</u> Ses lèvres sont rouges. »

+ Clotilde note *Rouge* sur son papier *Parole : Blessure*. Elle avance le papier sur la case *Demande la parole*, avec son papier *Clotilde*.
+ Tarek ne veut pas que Clotilde soit mal à l'aise. Il lui jette un regard. Clotilde le rassure en montant son pouce.

Tarek / Moon : « Je l'embrasse. Je lui invente un nom, je le murmure dans sa bouche. »
Joyce / Décor étrange : « Elle t'entraîne dans le creux du lit. »

+ Pierre avance son papier *Pierre* sur la case *Demande la parole* avec un papier *Parole*. Il a placé *Question*, mais sans préciser davantage. Clotilde le récupère.
+ Pierre baisse le son.
+ Tarek récupère le papier *Blessure : Rouge* et se tait.
+ Joyce remet son papier *Joyce* sur la case *Banc de touche*.
+ Pierre n'est pas en confort pour faire un personnage mais il veut parler. Il place son papier *Pierre* sur la case *Décor ordinaire*.
+ Tarek descend son pouce. Pierre n'aurait pas fait une scène torride ou violente de toute façon.
+ Pierre repense au jeu. Où creuser ? Il ne veut pas rester au motel. Il regarde le mur de la pièce. Du papier peint.

Pierre / Décor ordinaire : « Du papier peint, à fleurs, roses. La chambre de ta fille, André. Elle joue. »

+ Clotilde a imaginé que la fille d'André est morte mais elle l'a gardé pour elle. Trop tôt pour le révéler. Elle décide que pour André, cette scène est un rêve, ou c'est le passé.

Clotilde / André : « Je lui tends sa peluche d'éléphant préférée. »

+ Clotilde dévoile son papier *André : Attache : Éléphant.*
+ Tarek change d'album, riant sous cape. *Un p'tit coin d'ciel gris* de Klimperei. Musique enfantine, tristesse mécanique. À son avis, la petite fille est maléfique. Passer cette musique devrait suffire à le suggérer.

Clotilde / André : « Je la prends dans mes bras et je pleure à perdre haleine. »

+ Joyce a une idée, avance un papier *Parole : Motivation.* Pierre le récupère.

Joyce / petite fille : « Pourquoi tu pleures papa ? »

+ Clotilde met les mains devant sa bouche pour signifier « Disparition ». Elle retourne en touche.
+ Joyce passe *Messe I.X-VI.X* d'Ulver, un requiem électronique. Le décalage avec la scène l'intéresse.
+ Pierre a encore envie de parler.

Pierre / Décor ordinaire : « Moon, tu es devant le guichet. La radio parle du meurtre. La concierge change la station pour un divertissement. Une odeur de cannelle vient de la salle du petit-déjeuner. »
Tarek / Moon : « Vous allez me donner enfin votre nom ? »
Pierre / Décor ordinaire : « Mais on ne se connaît pas ! »

+ Pierre s'est emparé d'un figurant imaginé par Joyce. C'est bien.
+ Mais en basculant dans l'étrange, il a enfreint une règle. Joyce lui montre le livret de règles. Trop tard pour que Pierre se dédise.

Tarek / Moon : « Je ferai l'amour avec toi autant qu'il faudra pour que tu t'en souviennes. »

+ Clotilde écrit *Parole : Question : le nom de la concierge* et le place au milieu. Tarek le récupère. Il aime étoffer son personnage et Clotilde s'y attendait.

Clotilde / André : « Je suis dans la chambre à côté de celle de la victime, où vous faites l'amour. Je ne supporte plus vos soupirs ».

+ Clotilde dit ce que font Moon et la concierge, mais Tarek et Pierre ne veulent pas tricher en la contredisant. Et si c'était le passé ? Ou une méprise ?
+ Joyce fait circuler un papier *Stop au sexe pour le moment SVP* . Plus explicite que de mettre les mains en croix.

Clotilde / André : « Je suis en colère et j'éventre le petit éléphant en peluche. »

+ Clotilde déchire son papier *André : Attache : Éléphant*, elle fait un tas devant elle.
+ Pierre trouve que Clotilde s'emballe, qu'on devrait prendre son temps.
Il descend son pouce.
+ Joyce écrit *Parole : Attache : le garçon aux roses* et l'avance sur la case *Demande la parole* avec son papier *Joyce*. Pierre récupère son papier *Parole*. Joyce déplace son papier *Joyce* sur la case *Décor étrange*.
+ Clotilde lance l'album éponyme de The Swell Season. Beau, triste, ça convient.

Joyce / Décor étrange : « Une grande salle de bal. Des tentures rouges, partout. »

+ Joyce aime le rouge.

Tarek / Moon : « Je suis en robe de soirée rouge. »
Clotilde / André : « Je danse avec toi. »
Pierre / Décor ordinaire : « Tu es en costume. »

+ Pierre prend à cœur son rôle de décor ordinaire, il ne tient pas à ce que les habits d'André jurent avec la scène. Il a empiété sur le personnage, en cela il triche, mais Clotilde acquiesce de la tête. Pierre enfreint les règles, mais sans violence. Il apprend à son rythme.

Joyce / Décor étrange : « La musique est une pluie de cordes. »

+ Joyce a une idée. Elle retourne en touche et replace à nouveau son papier *Joyce* sur la case *Demande la parole* avec un papier *Parole : Blessure*. Pierre le récupère.

Tarek / Moon : « <u>Connaissiez-vous la victime, le garçon aux roses ?</u> ».
Clotilde / André : « <u>Non, mais je connais l'assassin.</u> »

+ Clotilde ne sait pas pourquoi elle a dit ça, ça lui a échappé. Tant pis, tant mieux, elle continue sans filet.

Clotilde / André : « C'est la personne qui se tient sur le trajet des cœurs brisés. »
Joyce / la petite fille : « André, ta fille descend les escaliers. Elle a la robe de princesse de son anniversaire et un sparadrap sur le coude. Elle court vers toi. Papa ! »
Pierre / Décor ordinaire : « Il pleut des roses. Elles s'écrasent au sol avec fracas. »

+ Pierre a encore triché. Il le sait, et retourne aussitôt en touche.

Clotilde / André : « Je disparais. »

+ Tarek chuchote à Pierre : « La triche / mal, la pluie de roses / bien. »
+ Pierre avance son papier *Parole : Beauté : des images de collection*, Clotilde le récupère.
+ Pierre lance l'album *Float* de Peter Broderick, pour faire baisser le ton.

Pierre / Jamal : « Je m'appelle Jamal. Je suis pompiste sur l'Autoroute des Larmes. Il fait nuit. Pas âme qui vive. Je balaye la station. Je mets la saleté de côté. Pour que ça soit propre. Pour mettre de côté le passé.
J'actionne la machine à café. Je fais couler deux gobelets. Le café. Noir. Son odeur corsée. Le goût des choses fortes. De la forêt et du pardon. »

+ Pierre illustre par gestes.

Pierre / Jamal : « Je ne cherche qu'à... profiter de la vie. De chaque instant. Pour oublier.
Ma vie, c'est ça, balayer, boire du café. Voir des prostituées. Retrouver. Le goût des choses fortes.
La porte s'ouvre. Dans l'encadrement de la porte, une silhouette. T'es enfin là ! Je t'attendais ! Disparition. »

+ Pierre est lent pour son personnage mais il apprécie que la vie des autres personnages s'emballe. Il monte son pouce. Les autres montent leurs pouces également pour signifier leur accord.
+ Clotilde passe *Wings of lead over dormant seas* de Dirge, post-hardcore magnifique, jazzy, crépusculaire.

+ Pierre retourne en touche puis avance son papier *Pierre* sur la case *Demande la parole* avec un papier *Parole : Blessure.* Clotilde s'en empare. Elle le complète : *La perte de ma fille*. Pierre déplace son papier *Pierre* sur la case *Décor étrange.*

Pierre / Décor étrange : « Le train file à travers les marais et la nuit. »
Tarek / Moon : « J'y suis. Pour moi, le corps du garçon aux roses a été déplacé. Il a été tué dans les marais. »
Pierre / Décor étrange : « Tu es seul avec la concierge dans le wagon. Le train file. Elle dit, maintenant, je me rappelle de mon nom. Je m'appelle Harvey. »
Tarek / Moon : « Je pose ma main sur sa joue. Ce n'est pas possible... »
Pierre / Décor étrange : « Regarde ! Regarde par la fenêtre ! Des libellules. Des centaines et des centaines. Qui volent autour du train. Des milliers, grandes et petites. Des insectes d'or vert. »

+ Pierre monte le son.

Tarek / Moon : « J'ouvre la vitre. »
Pierre / Décor étrange : « Dans un sifflement, les libellules entrent dans le wagon. Tu as brisé l'harmonie de leur vol. Elles s'écrasent contre les vitres, par centaines. Harvey crie et rit. Des centaines d'éclats de sang. »
Tarek / Moon : « Disparition ! »

+ Tarek fait le signe « = » avec ses mains, qui écrase le pouce monté de Pierre, donc on reste sur la même intensité. Clotilde conserve le genre musical du post-hardcore, mais en plus intense avec *Insomniac doze* d'Envy, beau, violent, tragique.

Pierre / Décor étrange : « Le quai désert d'une gare, en face du marais. Les lampadaires, boules blanches de lumière, n'éclairent rien. »
Clotilde / André : « Tu es là ? »
Tarek / Moon : « Oui. Sur la piste du tueur aux roses. »
Clotilde / André : « Je suis là pour t'aider. »

+ Tarek renoue avec l'idée de mener son enquête. Au moins faire semblant.

Clotilde / André : « Une fois le train passé, on va traverser pour fouiller les marais. »
Pierre / Décor étrange : « Dans les marais, une ombre lente. Un éléphant. »
Clotilde / André : « Moon, je te regarde. J'ai le visage sincère de la tristesse. »

+ Joyce était restée en jeu. Elle sort de son mutisme.

Joyce / la petite fille : « N'aie pas peur, papa. Je suis là. Je te tiens la main. »
Clotilde / André : « C'est pas possible. Je t'ébouriffe les cheveux. J'ai du mal à parler. Tu es partie déjà, il y a longtemps. »

+ Clotilde révèle son papier *André : Blessure : La perte de ma fille*. Et le déchire aussitôt.
+ Joyce retourne en touche.
+ Clotilde prépare quelque chose. Elle prévient en montant son pouce. Tarek opine du chef pour lui laisser le champ.

Clotilde / André : « Je vois le train arriver, à toute vitesse. »

+ Pierre se demande pourquoi le train ne s'arrête pas. Mais il ne contredit pas. Fini la triche.

Pierre / Décor étrange : « Oui, à toute vitesse. »
Tarek / Moon : « Il faudra qu'on parle, André. »
Clotilde / André : « Je saute sous le train. »

+ Tout le monde est abasourdi. Joyce coupe le son.
+ Clotilde prend les deux papiers *Inspiration* qui lui restent.

Elle les déchire.

Morceau

après

morceau

après

mor
ce
a
u

REMERCIEMENTS

Merci d'avoir acquis mon livre !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous lisez ou jouez, sentez-vous libre de faire un retour public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mon étude du processus créatif, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider : http://outsider.rolepod.net/

Si Outsider connaît une mise à jour tous les dimanches, retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, sur google+ et sur twitter :

http://www.facebook.com/folkloreoutsider

Google + : Thomas Munier

Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,

Thomas Munier

MES LIVRES ET MES JEUX

Jeu de rôle, aides de jeu :

Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Plus de cent chroniques musicales pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.

Jeu de rôle :

Millevaux Sombre
Le supplément post-apocalyptique, forestier et sludgecore pour *Sombre*.

Inflorenza
Un jeu de rôle de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Centré sur le personnage et sur l'histoire.

Odysséa
Revivez l'aventure d'Ulysse dans une mer en ruines envahie par la forêt.

S'échapper des Faubourgs
Un cauchemar de poche dans une banlieue hallucinée.

Livres d'univers :

Millevaux : Civilisation
Sociétés, anarchies et solitudes, l'homme face à sa bestialité dans la forêt.

Romans :

La Guerre en Silence
Un folklore urbain, une histoire d'amour, un thriller conspirationniste.

Hors de la Chair
Terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Recueil de nouvelles :

Glossôs
Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.